

Not Enough MANA

EVOCATORI
MAGHI FAMOSI

ESPANSIONE

◆ MALEFICUS PRAECEPTA ◆

Bentornati all'Istituto di Pozioni!

Quest'anno, in qualità di Adepti Anziani, studierete tre nuove materie: Maghi Famosi, Evocazione e Forgiaincantesimi. Padroneggiare questi ambiti vi permetterà di utilizzare straordinarie abilità ideate dalle figure più illustri dell'Istituto di Pozioni, Scatenare formidabili entità ultraterrene contro i vostri nemici e migliorare le vostre capacità di creazione degli incantesimi.

In qualità di Anziani, riceverete anche il vostro Documento d'Identità da Mago dell'Istituto di Pozioni, un documento personale ampiamente riconosciuto e molto stimato (oltre al non trascurabile vantaggio di tenere traccia delle vittorie in battaglia e di essere uno splendido tocco in perfetto stile magico, naturalmente).

Come sempre, il corpo docente vi augura molte epiche battaglie ed eroiche vittorie.

Per ludos ad potestatem!

Cordialmente,

L'Arcicanceliere, Mastro Jäger

P.S. Ancora una volta, vi ricordiamo che preparare pozioni nelle camere del dormitorio è un'attività pericolosa e imprudente; tali pozioni verranno confiscate e smaltite dal corpo docente.



⚡ EQUIPAGGIAMENTO ⚡




10 carte mago famoso formato tarocco

Un mazzo espansione da 55 carte che include:

- 16 carte **evocazione**
- 10 carte **incantesimo**
- 4 carte **artefatto**
- 3 nuove carte **evento**
- 16 carte bianche per forgiare i vostri incantesimi
- 6 Documenti d'Identità da Mago / tracciato delle vittorie per voi e i vostri compagni di corso (non utilizzati durante il gioco)

...e questo manuale!

★ ★ PREPARAZIONE ★ ★

1. Rimuovete tutte le **carte bianche** e i **Documenti d'Identità da Mago** dal mazzo dell'espansione.
2. Rimuovete l'**incantesimo Armageddon** originale (costo: 3 ) , **così come gli eventi Benedizione, Rigurgito Magico e Iniezione Trasmutante** dal mazzo base.

Potete scegliere di lasciare questi **eventi** nel mazzo, ma ciò potrebbe rendere la battaglia insolitamente lunga e brutale.

3. Mescolate il mazzo dell'espansione con il mazzo base.
4. Ogni mago seleziona una **carta mago famoso casuale** e la posiziona a faccia in sù davanti a sé.

Nelle partite con 5 o meno maghi, potete decidere di assegnare a ciascun giocatore **2 carte mago famoso** tra cui scegliere.

5. Quindi, procedete seguendo le regole del gioco base.



TIPI DI CARTE



Carte dei maghi famosi



Queste carte speciali rappresentano le formidabili figure dell'Istituto che vi aiuteranno con le loro abilità distintive speciali una volta per battaglia. Rimangono sul tavolo, a faccia un sù, davanti a ogni mago per tutta la durata della partita, e non possono essere influenzate da altre carte.




Le abilità dei maghi famosi possono essere utilizzate in qualsiasi momento, salvo diversa indicazione, una volta per partita.

Dopo aver utilizzato l'abilità del vostro **mago famoso**, ruotate la sua carta di 90°, in modo che sia chiaramente visibile a tutti i maghi che la sua abilità è stata utilizzata.




Incantesimi di Evocazione

Le **evocazioni** sono potenti creature che potete richiamare al vostro fianco. Una volta giocate, le posizionate sul tavolo davanti a voi, in modo simile agli **artefatti**. Le **evocazioni** forniscono vari benefici e abilità che potete utilizzare; di norma, queste abilità possono essere usate immediatamente dopo aver giocato una **evocazione**.

Se due carte forniscono un beneficio allo stesso parametro, applicate i bonus nell'ordine in cui le carte sono state giocate. Per esempio, se avete un *Djinn dell'Essenza* e giocate *Potente Elisir*, aggiungete prima 1 ai  ottenuti da una pozione e poi raddoppiateli, per un totale di 8 .

Al posto dei punti mana () , dovete sacrificare i vostri punti vita () per giocare una **evocazione**. Questo è indicato dal simbolo  nel costo della carta.



Se una **evocazione** richiede più  di quanti ne possiate spendere senza morire, spendete solo il numero massimo di punti vita possibile, in modo da rimanere comunque con 1 . Questo significa che, se avete 1 , ignorate completamente il costo in punti vita quando evocate.

Le evocazioni possono essere bersagliate da tutti gli incantesimi che infliggono danni. Possono anche essere difese con gli *Scudi*. I bonus dei vostri artefatti non si applicano alle vostre **evocazioni** e **gli eventi non** influenzano le **evocazioni**, a meno che non sia indicato diversamente.

Per uccidere l'evocazione di un altro mago, dovete infliggerle **in un solo colpo** un numero di danni almeno pari al suo costo in ♥. Per esempio, se una **evocazione** ha **3♥**, dovete infliggerle almeno 3 danni con un singolo attacco. Se questo attacco viene indebolito, per esempio tramite l'uso di uno *Scudo Magico*, l'attacco non ha alcun effetto.

Con gli incantesimi che infliggono danni di gruppo ai maghi adiacenti ("maghi seduti accanto al bersaglio") possono essere bersagliati sia i maghi, sia le **evocazioni**.

- Se bersagliate un **mago**, i **maghi** seduti alla sua sinistra e alla sua destra sono considerati adiacenti al bersaglio.
- Se bersagliate una **evocazione**, tutte le **altre evocazioni** del suo proprietario sono considerate adiacenti al bersaglio.

Quando una **evocazione** muore, **scartatela** nella pila degli scarti. Quando un **mago** muore, muoiono anche tutte le sue **evocazioni**. Potete **scartare** le vostre **evocazioni** attive in qualsiasi momento.



Un gioco di **Paweł Piskorski** / Illustrazioni di **Krzysztof Maziarz** /

Proofreading, redazione e DTP: **Paweł Wodziński** /

Gestione editoriale: **Kamil Kozicki** / Logo design: **Filip Komorowski & Paweł Piskorski** / Tester: **Jan Strzembosz & Ziemowit Winięcki**

Edizione Italiana a cura di MS Edizioni

Traduzione: **Enrico Emiliani** / Editing, Revisione e Layout: **Enrico Emiliani, Giacomo Gentile e Eleonora Abate**

Stampato da: **LongPack Games**

Realizzato in collaborazione con: **BOARD&DICE**

NOTENOUGHMANA.COM

